1 Informations importantes

Pour commencer

2 Manettes compatibles

3 amiibo

4 Fonctions en ligne

5 Contrôle parental

Présentation

6 À propos du jeu

7 Bien débuter

8 Sauvegarder et effacer des données

9 Carte du monde

10 Débuter un combat

Comment jouer

11 Commandes

12 Capacités Pokémon

WUP-P-APKE-00

13 Écran de combat
14 Règles des combats
15 Menu Pause

Système de combat

16 Combat à deux phases
17 Rapport de force
18 Éclat synergique
19 Pokémon de soutien
20 Les encouragements de Nia
21 Niveau de compétence

Les zones de la Carte du monde

22 Mon village
23 Ligue Ferrum
24 Combat en ligne
25 Combat solo

26 Combat local

27 Entraînement

À propos des Pokémon

28 Pokémon de combat (1)

29 Pokémon de combat (2)

30 Pokémon de combat (3)

31 Pokémon de soutien (1)

32 Pokémon de soutien (2)

À propos de ce produit

33 Mentions légales

Dépannage

34 Assistance

1 Informations importantes

Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser ce logiciel. Si ce dernier est destiné à des enfants, le mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte.

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez également lire le contenu de l'application **Informations sur la santé et la sécurité** (⚠), accessible depuis le menu Wii U. Vous y trouverez des informations importantes vous permettant de profiter pleinement de ce logiciel.

Sélection de la langue

Ce logiciel supporte trois langues différentes : l'anglais, le français et l'espagnol.

La langue du jeu dépend de la langue sélectionnée pour la console. Vous pouvez changer la langue de la console dans les paramètres de la console (🔧).

- Les captures d'écran du logiciel de ce mode d'emploi proviennent de la version anglaise du logiciel.
- Lorsqu'il est nécessaire de clarifier de quelle partie d'une capture d'écran il est question, des références au texte à l'écran de ces captures d'écran seront en anglais, suivies par une traduction en français.

2 Manettes compatibles

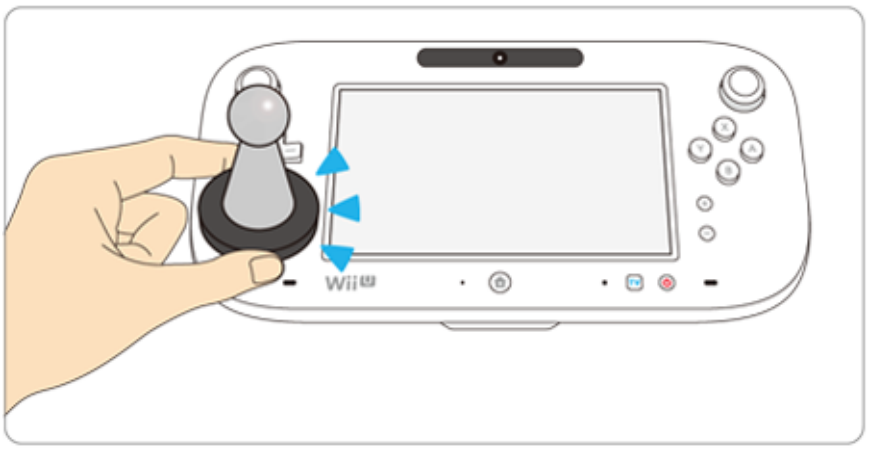
Pour utiliser ce logiciel, synchronisez d'abord au moins une de ces manettes avec la console.

- Chaque joueur doit se munir d'une manette pour jouer en mode multijoueur.
- Un seul Wii U GamePad peut être utilisé.
- Vous pouvez utiliser une manette Wii Remote Plus au lieu d'une Wii Remote.
- Vous pouvez utiliser une manette Classic Controller ou encore une manette Classic Controller Pro.

Synchroniser des manettes

Depuis le menu HOME, sélectionnez **Paramètres des manettes** pour accéder à l'écran ci-contre. Puis, sélectionnez **Synchroniser** et suivez les instructions à l'écran pour terminer la synchronisation.

3 amiibo



Ce logiciel est compatible avec amiibo. Pour utiliser un accessoire amiibo compatible, touchez le point de contact CCP (▭) du Wii U GamePad avec celui-ci.

En utilisant la communication en champ proche (CCP), les accessoires amiibo peuvent se connecter aux logiciels compatibles, vous offrant ainsi de nouvelles façons d'interagir avec vos jeux Nintendo préférés. Pour plus d'informations, veuillez visiter le site officiel amiibo de Nintendo : www.nintendo.com/fr_CA/amiibo.

- Les données des amiibo peuvent être lues par plusieurs logiciels compatibles.
- Si les données écrites sur votre amiibo sont corrompues et ne peuvent être restaurées, ouvrez les paramètres de la console (🔧) depuis le menu Wii U, puis choisissez Paramètres amiibo et réinitialisez ses données.

4 Fonctions en ligne

Connectez votre console à Internet pour profiter des fonctions suivantes :

- Affronter des adversaires en ligne 24
- Figurer sur les classements en ligne et consulter le rang des autres joueurs 24

◆ Consultez la section Pour se connecter à Internet du mode d'emploi imprimé de la Wii U pour plus de détails sur le matériel nécessaire pour connecter votre console à Internet.

5 Contrôle parental

Vous pouvez restreindre l'utilisation des fonctions ci-dessous en sélectionnant **Contrôle parental** (), accessible depuis le menu Wii U.

Nom	Description
Interactions en ligne dans les jeux	Restreint des fonctionnalités telles que l'accès aux combats en ligne et aux classements. 24

◆ L'accès à ce jeu (et à d'autres jeux) peut également être restreint en réglant le paramètre **Classification de l'ESRB** dans la fonction de contrôle parental.

6 À propos du jeu

Pokkén Tournament™ est un jeu de combat dans lequel vous pouvez contrôler librement des Pokémon™ au cours de combats singuliers intenses.

C'est dans Ferrum que se trouvent les mystérieuses pierres de synergie qui permettent de lier les Pokémon et les humains ensemble. Elles ont permis l'émergence d'une nouvelle forme de combat, très populaire dans cette région : les combats Ferrum.

Devenez un dresseur et participez à ces combats Ferrum avec votre loyal Pokémon partenaire. La compétition pour déterminer qui sera au sommet des combats Ferrum commence dès maintenant !

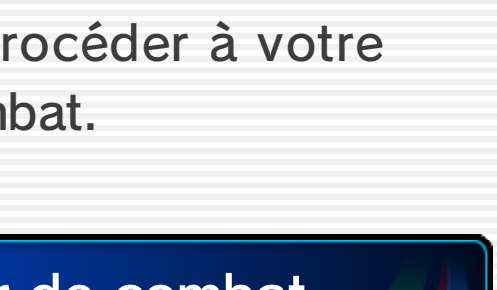
Écran titre

La cinématique d'introduction débute lorsque vous démarrez le jeu avant de laisser place à l'écran titre. Appuyez sur ⊕ pour vous rendre à la Carte du monde. Si vous jouez pour la première fois, vous devrez procéder à votre inscription de dresseur de combat.

Inscription de dresseur de combat

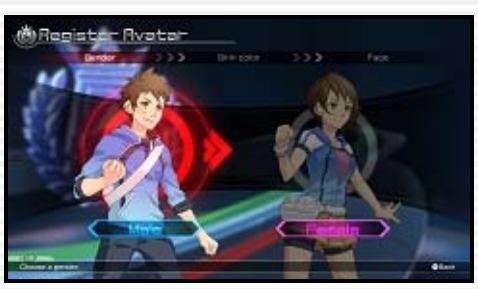
Les nouveaux dresseurs devront enregistrer leurs informations en suivant les étapes affichées ci-dessous. Ces informations peuvent être modifiées à tout moment dans Mon village. 22

Choisir un nom



Saisissez le nom du dresseur grâce au Wii U GamePad et validez votre choix en touchant OK.

Enregistrer l'avatar



Choisissez l'apparence de votre dresseur. Vous pouvez choisir le sexe, la couleur de la peau et le visage de votre avatar.

Paramètres du Pokémon partenaire

Choisissez un Pokémon de combat pour participer à vos côtés dans la Ligue Ferrum 23 . Vous pouvez également changer de Pokémon partenaire dans Mon village. 22

8 Sauvegarder et effacer des données

Sauvegarder des données

Les données sont automatiquement sauvegardées lors de votre progression. Veuillez ne pas éteindre la console lorsque l'icône de sauvegarde est affichée.

Effacer des données

Pour effacer les données sauvegardées, sélectionnez PARAMÈTRES DE LA CONSOLE depuis le menu Wii U, puis choisissez GESTION DES DONNÉES. Veuillez vous référer à l'écran de gestion des données pour de plus amples informations.

◆ Faites attention, les données effacées ne peuvent être récupérées.

9 Carte du monde

Utiliser la Carte du monde

Déplacez le curseur pour voir les différentes zones disponibles dans Ferrum, puis sélectionnez le mode de jeu désiré.

Carte de dresseur

Appuyez sur Ⓧ à partir d'un menu, tel que la Carte du monde, pour afficher votre carte de dresseur. Celle-ci contient les informations concernant votre Pokémon partenaire, vos Pokémon de soutien actuels ainsi que le titre et l'apparence de votre dresseur. Appuyez de nouveau sur Ⓧ pour faire disparaître la carte.

Obtenir des objets avec les amiibo

Scannez un amiibo compatible lorsque vous êtes sur la Carte du monde pour recevoir un objet. Les bonus incluent des objets d'avatar, des Pokégold (PG) ou des titres. Il est possible d'obtenir des objets de cette façon jusqu'à cinq fois par jour.

- Chaque amiibo compatible ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour pour obtenir un objet.

10 Débuter un combat

Vous pouvez combattre immédiatement en sélectionnant un des modes de combat disponibles sur l'écran de la Carte du monde, puis en suivant les étapes indiquées ci-dessous. Les étapes diffèrent légèrement en fonction du mode choisi.

- Sélectionnez « ? » pour choisir aléatoirement les diverses options de combat.

Sélectionner un Pokémon de combat

Choisissez le Pokémon avec lequel vous désirez combattre. À mesure que vous avancerez dans le jeu et remplirez certaines conditions, de nouveaux Pokémon seront ajoutés.

Choisir une équipe de Pokémon de soutien

Choisissez les Pokémon de soutien 19 qui vous aideront durant le combat.

Les équipes sont formées de deux Pokémon de soutien. De nouvelles équipes seront disponibles à mesure que vous progresserez dans la Ligue Ferrum. 23

Choisir un terrain de combat

Choisissez le terrain sur lequel vous voulez combattre. La forme et la taille de l'arène de combat varient en fonction du terrain choisi.

11 Commandes

Pokkén Tournament supporte cinq types de manettes différentes 2 , cependant les commandes restent généralement identiques. Sauf exception, ce mode d'emploi utilise par défaut le Wii U GamePad pour décrire les commandes.

Commandes de base

Naviguer dans les menus	✣/Ⓛ
Valider la sélection	Ⓐ
Annuler	Ⓑ
Changer de page (ne concerne que certains menus)	L/R

Commandes pour le combat

Se déplacer/Faire un pas rapide	✣/Ⓛ
Attaque faible	Ⓨ
Attaque puissante	Ⓧ
Capacité Pokémon	Ⓐ
Sauter	Ⓑ
Appeler un Pokémon de soutien	L
Garde	R

Attaque d'empoignement	Ⓨ+Ⓑ
Contre-attaque	Ⓧ+Ⓐ
Activer l'éclat synergique	L+R
Attaque d'éclat	L+R (pendant l'éclat synergique)
Afficher le menu Pause	⊕

Commandes d'entraînement libre

Vous pouvez réinitialiser la position des Pokémon de combat utilisés pendant l'entraînement libre. Lorsque les positions sont réinitialisées, les Pokémon de combat utilisés retourneront à un emplacement déterminé par le terrain de combat et par le bouton directionnel appuyé au moment du repositionnement.

Réinitialise la position (passe en phase de terrain)	ZL
Réinitialise la position (passe en phase de duel)	ZR

Commandes pour télécommande Wii + Nunchuk

Naviguer dans les menus	✚/◎
Valider la sélection	Ⓐ
Annuler	B
Changer de page (ne concerne que certains menus)	Z/Ⓒ

Commandes pour le combat

Se déplacer/Faire un pas rapide	✚/◎
Attaque faible	Ⓐ
Attaque puissante	Ⓒ
Capacité Pokémon	Z
Sauter	B
Appeler un Pokémon de soutien	②
Garde	①
Attaque d'empoignement	Ⓐ+B
Contre-attaque	Ⓒ+Z
Activer l'éclat synergique	①+②
Attaque d'éclat	L+R (pendant l'éclat synergique)
Afficher le menu Pause	⊕

Se déplacer/Faire un pas rapide

Utilisez ✣ pour que votre Pokémon de combat se déplace. Appuyez brièvement deux fois vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour effectuer un pas rapide dans cette direction. Lors d'une phase de duel, les pas rapides sur les côtés sont impossibles — seuls les pas rapides en avant ou en arrière sont accessibles.

Sauter

Appuyez sur Ⓑ pour sauter sur place. Vous pouvez contrôler la direction du saut en appuyant sur ✣ au même moment.

Attaquer

Appuyez sur Ⓨ pour effectuer une attaque faible (rapide mais infligeant peu de dégâts) et Ⓧ pour effectuer une attaque puissante (lente mais infligeant d'importants dégâts). Appuyez sur Ⓐ pour déclencher une capacité Pokémon. Les capacités Pokémon varient en fonction des Pokémon utilisés (Pikachu utilisera par exemple Tonnerre).

Attaque d'empoignement

Appuyez sur Ⓨ+Ⓑ pour effectuer une attaque d'empoignement sur l'adversaire. Il est possible d'effectuer une attaque d'empoignement sur un Pokémon en position de garde.

Contre-attaques

Appuyez sur Ⓧ+Ⓐ pour dévier les attaques d'un adversaire et effectuer une contre-attaque.

Pokécombo

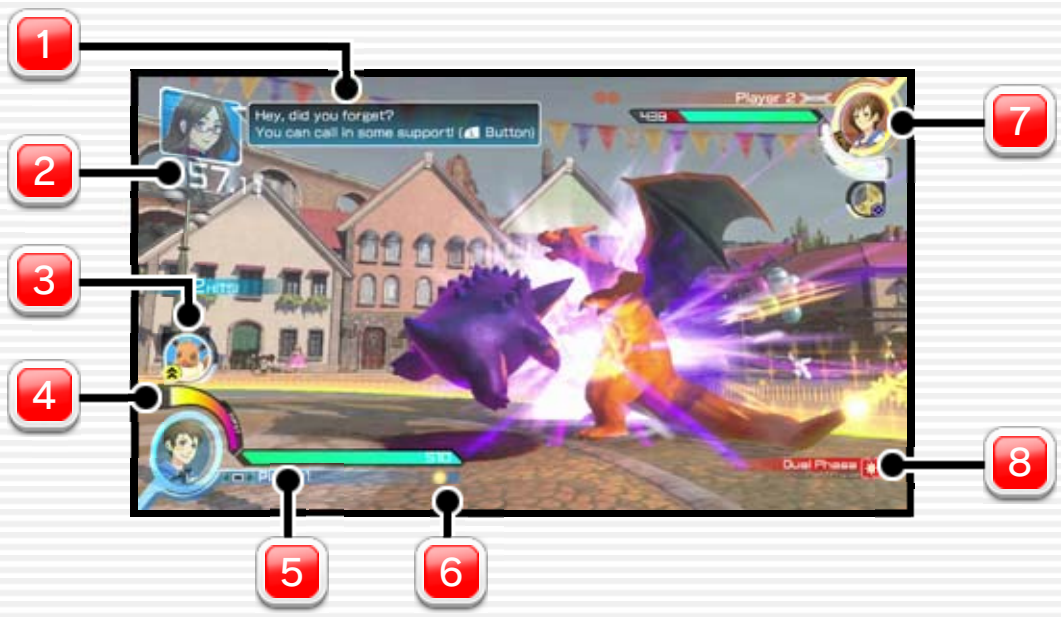
Lors d'une phase de duel 16 , appuyez sur Ⓨ de manière répétée pour effectuer un Pokécombo en enchaînant une série d'attaques.

Garde

Appuyez sur Ⓡ pour vous mettre en position de garde et ainsi bloquer les attaques de votre adversaire. Faites cependant attention, l'attaque de votre adversaire pourrait vous faire perdre des PV voire même briser votre garde !

- Si vous recevez trop de dégâts lorsque vous êtes en garde, l'effet visuel représentant votre garde deviendra rouge et vous subirez un brise-garde. Il est impossible d'utiliser la garde lorsque vous subissez un brise-garde, ceci ayant pour effet de vous exposer grandement aux attaques de votre adversaire.

13 Écran de combat



1 Conseil de Nia

2 Chronomètre

Affiche le temps restant dans le round en cours. Le round prend fin lorsque le chronomètre atteint 0.

3 Jauge de soutien

Vous pouvez faire appel à un Pokémon de soutien 19 lorsque cette jauge est pleine.

4 Jauge de synergie

Vous pouvez activer un éclat synergique 18 lorsque cette jauge est pleine.

5 Jauge de PV

Affiche les PV de votre Pokémon de combat. Lorsque ses PV tombent à 0, l'adversaire remporte le round. 14

6 Points de round

Seuls les rounds remportés seront affichés en surbrillance.

7 Informations sur l'adversaire

8 Phase actuelle → 16

Changement d'état

Les changements d'état se produisent lorsque certaines attaques réussissent ou que les Pokémon de soutien sont appelés. Ils font effet pendant une durée déterminée. De plus, les changements d'état actifs sont affichés sous forme d'icônes d'état à côté de la jauge de PV.

État positif	Les changements d'état positifs offrent des bonus tels qu'augmenter la puissance des attaques ou redonner des PV.
État négatif	Les changements d'état négatifs ont des effets tels que réduire la puissance des attaques ou ralentir la vitesse des mouvements.

Rounds

Le premier camp à remporter un nombre de rounds définis (normalement deux) est déclaré vainqueur du combat. Pour gagner un round il suffit de réduire les PV de l'adversaire à 0. Si le chronomètre atteint 0 avant que l'un des combattants ne soit vaincu, le Pokémon avec le pourcentage de PV restants le plus élevé remportera le round.

Stratégie

Vous disposerez d'un peu de temps pour établir votre stratégie avant chaque round. Utilisez ces quelques secondes pour choisir le Pokémon de soutien 19 à utiliser pendant le prochain round. Aussi, si certaines conditions ont été remplies, l'encouragement de Nia 20 sera activé.

Récompenses de combat

Lorsque le combat se termine, les Pokémon obtiendront de l'exp. de compétence en fonction de leur performance. Lorsqu'un Pokémon obtient suffisamment d'expérience, son niveau de compétence augmentera 21 d'un point. Vous pourrez également obtenir des objets ou des titres pour votre avatar, des Pokégold (PG) et peut-être même obtenir un bonus de chance !

15 Menu Pause

Appuyez sur ⊕ pendant un combat pour mettre le jeu en pause et afficher le menu Pause [Pause Menu]. Vous pouvez effectuer diverses opérations depuis ce menu, telles que consulter la liste des techniques du Pokémon de combat utilisé actuellement ou modifier les paramètres de la manette.

- Vous ne pouvez pas mettre le jeu en pause lors de combats en ligne.
- Les options du menu peuvent varier en fonction du mode de jeu.

Revenir au combat [Return to Battle]	Ferme le menu Pause pour revenir au combat.
Liste des techniques [Move List]	Affiche la liste des techniques du Pokémon de combat.
Paramètres des manettes [Controller Settings]	Permet de modifier les paramètres pour chaque manette.
Changer de Pokémon [Change Pokémon]	Interrompt le combat et revient à l'écran de sélection des Pokémon. Si cette option est sélectionnée, toutes les données du combat en cours seront perdues.
Quitter le combat [Quit Battle]	Interrompt le combat. Si cette option est sélectionnée, toutes les données du combat en cours seront perdues.

16 Combat à deux phases

Les phases du combat

Les combats se déroulent en suivant deux phases distinctes : phase de terrain et phase de duel. Chaque phase change le point de vue de l'action et les actions disponibles. Les commandes peuvent également être modifiées, dans une moindre mesure. Néanmoins, l'immuable règle voulant que « en avant » signifie en direction de l'adversaire et « en arrière » signifie dans la direction opposée à l'adversaire reste inchangée. Veuillez garder cette information à l'esprit lorsque les phases changent, puisque les directions sur lesquelles vous devrez appuyer sur ✣ pour effectuer des techniques changeront également.

Phase de terrain
[Field Phase]

Si certaines attaques spéciales sont portées avec succès lorsque vous êtes en phase de terrain, la phase de duel sera activée.

Changement de phase

Phase de duel
[Duel Phase]

Après avoir effectué des échanges de coups frénétiques en phase de duel, l'action retournera à la phase de terrain !

Changement de phase

En touchant l'adversaire, certaines attaques peuvent entraîner un changement de phase. La jauge de synergie 18 augmentera grandement par la même occasion.

- Lorsqu'un certain niveau de dégâts a été infligé en phase de duel, un changement de phase aura lieu et l'action reviendra à la phase de terrain.

Phase de terrain

Pouvoir synergique

Vous pouvez vous déplacer sur le terrain librement dans cette phase de combat ouvert en 3D. Ramassez le pouvoir synergique qui apparaît sur le terrain pour remplir votre jauge de synergie. Vous pouvez également appeler un Pokémon de soutien pour prendre le dessus.

Lorsque le combat est en phase de terrain, appuyez sur ✣ pour avancer vers l'adversaire et ✣ pour vous en éloigner.

Phase de duel

Alternez habilement entre attaque et défense pour infliger beaucoup de dégâts dans cette phase de combat en 2D.

Lorsque le combat est en phase de duel, le Pokémon qui regarde vers la droite avance vers l'adversaire en appuyant sur ✣ et s'en éloigne en appuyant sur ✣. En appuyant sur ✣ ou ✣, le Pokémon prendra respectivement une posture haute ou une posture basse lui permettant ainsi d'avoir accès à un plus grand panel de techniques.

Posture haute

Appuyez sur ✣ pour prendre une posture haute pour effectuer de puissantes attaques vers le haut afin de punir les sauts ou les adversaires aériens.

Posture basse

Appuyez sur ✣ pour prendre une posture basse et dévaster votre adversaire avec des attaques rapides basses offrant beaucoup d'allonge.

À propos du rapport de force

Les attaques normales, les attaques d'empoignement et les contre-attaques fonctionnent sur un modèle à trois facettes équivalent au jeu pierre-feuille-ciseaux. Lorsque deux attaques touchent simultanément, l'attaque qui prend l'avantage d'après la règle du rapport de force l'emportera sur l'autre et infligera un coup critique. De plus, le Pokémon ayant pris l'avantage bénéficiera d'une augmentation de sa jauge de synergie. 18

Attaque normale
(Ⓧ ou Ⓨ)

Attaque d'empoignement
(Ⓨ+Ⓑ)

Contre-attaque
(Ⓧ+Ⓐ)

Attaque normale (Ⓧ ou Ⓨ)

Ces attaques peuvent repousser les tentatives d'attaque d'empoignement de l'adversaire. Sont inclues les attaques fortes et les attaques faibles. Les réactions sont différentes en fonction de la direction appuyée sur ✣. Ces attaques perdent face aux contre-attaques.

Attaque d'empoignement (Ⓨ+Ⓑ)

Une attaque d'empoignement sera efficace face à une tentative de contre-attaque de l'adversaire. Ces attaques d'empoignement fonctionnent également sur les adversaires en position de garde. Les attaques d'empoignement perdent face aux attaques normales.

Contre-attaque (Ⓧ+Ⓐ)

Lorsque le Pokémon de combat est illuminé d'une lueur bleue, la concentration de la contre-attaque parera les attaques normales avant d'infliger un coup puissant. Les contre-attaques perdent face aux attaques d'empoignement.

18 Éclat synergique

Éclat synergique

Lorsque la jauge de synergie est pleine, appuyez sur L+R pour activer l'éclat synergique. Durant l'éclat synergique, le Pokémon devient beaucoup plus puissant. Pendant un temps déterminé, son niveau d'attaque et de défense sera plus élevé et il récupèrera un certain nombre de PV.

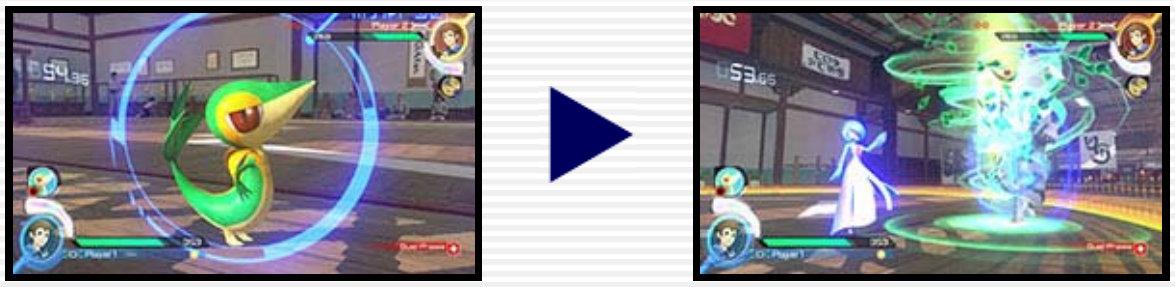
- La vitesse à laquelle la jauge de synergie se remplit et la durée de l'éclat synergique varient en fonction du Pokémon utilisé.

Attaque d'éclat

Appuyez sur L+R lorsque l'éclat synergique est actif pour utiliser une attaque d'éclat. L'attaque d'éclat ne peut être utilisée qu'une seule fois par éclat synergique, cependant elle peut infliger d'importants dégâts à l'adversaire si elle réussit. Les attaques d'éclat varient d'un Pokémon à l'autre.

Appeler un Pokémon de soutien

La jauge de soutien se remplit à mesure que le combat progresse. Lorsqu'elle est pleine, appuyez sur L pour appeler un Pokémon de soutien. Les Pokémon de soutien peuvent vous venir en aide au cours d'un combat de différentes manières.



Compétences des Pokémon de soutien

Les compétences des Pokémon de soutien se distinguent en trois catégories principales.

Attaque	Ces compétences se concentrent sur l'attaque directe du Pokémon adverse, en utilisant des tactiques telles que des attaques à distance et des tacles.
Renfort	Ces compétences aideront votre Pokémon en le faisant bénéficier d'états positifs ou en lui redonnant des PV.
Entrave	Ces compétences permettent d'entraver le Pokémon adverse en lui infligeant des changements d'état négatifs ou en le repoussant.

Équipe de soutien et choix du Pokémon de soutien

L'équipe de soutien doit être choisie avant que le combat ne commence. Utilisez la stratégie [Planning Time] 14 entre les rounds pour choisir le Pokémon de soutien que vous désirez utiliser lors du prochain round.

20 Les encouragements de Nia

Nia vous encouragera parfois lorsque vous choisissez votre stratégie 14, ce qui vous permettra de bénéficier de compétences d'encouragement. Les effets ainsi que la durée des compétences d'encouragement peuvent varier. Elles vous permettent par exemple de remplir votre jauge de synergie ou de faire appel à un Pokémon de soutien dès le début du round. Les compétences d'encouragement peuvent être modifiées à partir des PARAMÈTRES DU COACH qui se trouvent dans Mon village ! 22

21 Niveau de compétence

Augmentation du niveau de compétence

Lorsqu'un combat se termine, le Pokémon de combat ayant participé obtiendra de l'exp. de compétence en fonction de sa performance. Après avoir accumulé suffisamment d'expérience, le niveau de compétence du Pokémon montera d'un niveau et il gagnera un point de compétence.

Allouer les points de compétence

Les points de compétence peuvent être répartis dans l'une des quatre catégories suivantes.

- Les points de compétence peuvent être réattribués en choisissant PARAMÈTRES Pokémon 22 dans Mon village.

Attaque [Attack]	Augmente la puissance d'attaque et accroît la quantité de dégâts infligés par le Pokémon.
Défense [Defense]	Augmente la défense et décroît la quantité de dégâts que le Pokémon reçoit.
Synergie [Synergy]	Augmente la durée de l'éclat synergique ainsi que le bonus d'attaque et de défense que le Pokémon reçoit lorsqu'il est actif.
Stratégie [Strategy]	Raccourcit le temps de recharge de la jauge de soutien et améliore les effets du soutien. Améliore également l'augmentation de la jauge de synergie

22 Mon village

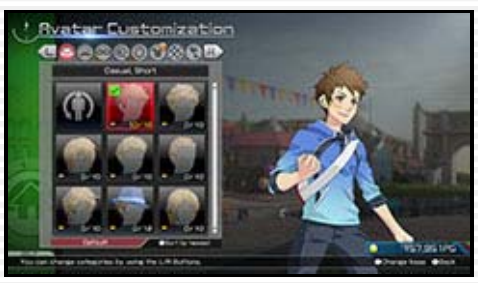
Dans Mon village, vous pouvez voir vos statistiques de combat et modifier différents paramètres du jeu.

Statistiques de combat

Vous y trouverez votre rang ainsi et les statistiques de combat générales, votre historique des combats en ligne et les statistiques des Pokémon de combat.

Paramètres de profil

Vous pouvez y modifier différents paramètres liés à votre avatar.



Changer de nom	Changez votre nom dans le jeu.
Personnalisation d'avatar [Avatar customization]	Modifiez l'apparence de votre avatar ainsi que les objets portés. Vous pouvez utiliser la monnaie du jeu, les Pokégold (PG), pour obtenir de nouveaux objets.
Paramètres de titre	Choisissez le titre à afficher avec votre nom.

Paramètres de commentaire	Choisissez un message court, tel qu'une salutation ou une brève présentation. Ce message sera également affiché sur l'écran de vos adversaires lors de combats en ligne.

Paramètres de Pokémon

Changez de Pokémon partenaire et d'équipe de soutien. Vous pouvez également réattribuer des points de compétence 21 aux Pokémon de combat.

Paramètres du coach

Modifiez les paramètres de votre coach, Nia. Votre coach vous aide de différentes manières tout au long du jeu.

Compétence d'encouragement	Configurez le type de compétence d'encouragement que Nia utilisera pendant que vous préparez votre stratégie. 14
Tenue	Changez la tenue de Nia.

Fréquence des conseils [Frequency of Advice]	Choisissez la fréquence des conseils de Nia lors des combats. Vous avez le choix entre trois options : aucun [None], bas [Low] ou normal [Normal].

Options

Vous permet de configurer les réglages de la manette ou du son.

Paramètres des manettes

Les boutons peuvent être configurés différemment selon le type de manette. Appuyez sur L/R pour sélectionner le type de manette que vous désirez utiliser, ✜/✜ pour sélectionner le bouton à configurer, puis sur ✜/✜ pour sélectionner la technique que vous désirez attribuer au bouton en question.

Réglages du son

Ajustez le volume de la musique [BGM], des effets sonores [SE] et des voix (dialogue des personnages) [VOICE]. Vous pouvez également choisir la langue des doublages (anglais ou japonais) [VOICE TYPE] ou tout simplement les retirer. Appuyez sur Ⓧ pour retrouver les paramètres par défaut.

23 Ligue Ferrum

Dans ce mode solo, vous pouvez participer aux Ligues officielles de combats Ferrum afin de devenir numéro un. Les nouveaux dresseurs débutent la Ligue au rang D et doivent se mesurer aux dresseurs de la Ligue Verte. Dans chaque Ligue figure une série de matchs vous permettant d'augmenter votre rang au sein de la Ligue à laquelle vous participez. Vient ensuite un tournoi au cours duquel les huit meilleurs participants se mesurent pour déterminer le grand vainqueur.

Afin de gravir les échelons des Ligues de combats Ferrum, vous devrez d'abord participer aux matchs de Ligue pour préfigurer parmi les huit meilleurs. Après quoi, vous devrez remporter le tournoi de la Ligue pour pouvoir ensuite prendre part à l'épreuve qualificative qui vous opposera au champion de Ligue. Si vous parvenez à passer tous les obstacles sur votre route et à remporter ce test ultime, vous pourrez accéder à la Ligue supérieure.

- Votre rang dans ce mode de jeu est complètement indépendant de votre rang du mode de combats en ligne 24 . Les combats du mode solo n'affectent pas le rang des combats en ligne et vice versa.

Match de Ligue

Participez à des matchs contre vos rivaux de la Ligue. Dans match de Ligue, vous devrez affronter tour à tour cinq dresseurs de rang équivalent. En fonction des résultats, votre position dans le classement de la Ligue peut changer.

Tournoi

Une fois que vous faites partie des huit meilleurs dresseurs de la Ligue à laquelle vous participez, vous pouvez choisir cette option pour défier les sept rivaux restants lors du tournoi. Il n'y aura pas de lots de consolation pour les perdants, seule la victoire compte !

Épreuve qualificative

Vous devez affronter le champion de Ligue lors de l'épreuve qualificative [Promotion Test] pour pouvoir accéder au rang supérieur. Il n'est possible d'avoir accès à cette épreuve qu'après avoir triomphé face à vos rivaux lors du tournoi.

Combat libre

Vous permet de participer à des combats amicaux contre les dresseurs de la même Ligue que vous. Les résultats de ces combats n'auront aucune influence sur votre rang dans la Ligue.

24 Combat en ligne

Connectez-vous à Internet et défiez les joueurs du monde entier dans des combats Ferrum. Il existe deux types de combats en ligne : match de rang et match amical.

Gardez les informations suivantes à l'esprit lors des combats en ligne :

- Afin de préserver l'expérience de jeu intacte, veuillez ne pas vous déconnecter d'Internet pendant un combat.
- Votre identifiant Nintendo Network ainsi que le nom du dresseur seront visibles pour beaucoup de joueurs lorsque vous combattrez en ligne. Veuillez ne pas utiliser d'informations personnelles ou de mots pouvant heurter d'autres joueurs.

Match de rang

Votre rang est déterminé par des points de rang. Ceux-ci augmentent ou diminuent en fonction du nombre de victoires et de défaites que vous accumulez en participant aux matchs de rang. Vous pouvez voir vos résultats actuels en sélectionnant « classement aux points » ou « classement au nombre de victoires » depuis le menu des combats en ligne.

Le matching commencera dès que vous aurez sélectionné votre Pokémon de combat et son

équipe de soutien. Dès qu'un adversaire à votre mesure sera trouvé, le combat débutera. Une fois le combat terminé, le jeu cherchera votre prochain adversaire.

- Le jeu opposera les joueurs de niveaux similaires en priorité.
- Si aucun adversaire n'est disponible après un certain temps, un combat contre l'ORDI (un adversaire contrôlé par l'ordinateur) commence automatiquement pendant que la recherche continue.

Match amical

Les matchs amicaux sont des combats auxquels vous pouvez prendre part juste pour le plaisir et qui n'affectent pas votre rang ou vos statistiques de combat. Les résultats de ces combats ne seront pas sauvegardés.

Tout d'abord, veuillez sélectionner les conditions de recherche de l'adversaire. Sélectionner AMI [FRIEND] vous permet de jouer avec vos amis, tandis que N'IMPORTE QUI [ANYONE] vous permet d'affronter n'importe quel adversaire. Si vous choisissez un CODE COMBAT [VS CODE] vous ne pourrez affronter que les joueurs ayant saisi le même code.

Le matching ne commence qu'après avoir choisi votre Pokémon de combat et son équipe de soutien. Il sera possible de rejouer le match contre le même adversaire une fois que l'un de vous aura remporté le combat.

- Si aucun adversaire n'est disponible après un certain temps, un combat contre l'ORDI (un adversaire contrôlé par l'ordinateur) commence automatiquement pendant que la recherche continue.

Classement aux points

Les listes disponibles ici permettent de classer les joueurs par le nombre de points obtenus en matchs de rang. « Total » vous permet de voir le classement des joueurs depuis le début, « ce mois-ci » vous montre le classement pour le mois en cours et « mois précédent » vous permet de consulter le classement du mois précédent.

Classement au nombre de victoires

Les listes disponibles ici permettent de classer les joueurs par le nombre de victoires obtenues en matchs de rang. Les différentes options d'affichage pour la durée des records sont identiques au classement aux points : « total », « ce mois-ci » et « mois précédent ».

25 Combat solo

Dans ce mode solo, vous pouvez participer à des combats avec des règles personnalisées, en choisissant par exemple la durée du combat ou l'adversaire à affronter.

Tout d'abord vous devrez choisir entre COMBAT CLASSIQUE [BASIC BATTLE] ou COMBAT SPÉCIAL [EXTRA BATTLE], puis sélectionner votre Pokémon de combat et votre équipe de soutien ainsi que ceux de votre adversaire, votre compétence d'encouragement et enfin le terrain de combat. Le combat débutera dès que vous aurez choisi le terrain.

Règles de combat

Durant un combat solo, les règles suivantes peuvent être modifiées :

Difficulté [Difficulty Settings]	Sélectionnez l'un des trois niveaux de difficulté : facile [EASY], normal [NORMAL] ou difficile [HARD].
Points de round [Round Points]	Déterminez combien de rounds doivent être remportés pour gagner le combat.

Durée du combat [Battle Time]	Réglez une limite de temps pour le combat. La valeur affichée représente des secondes. Si vous choisissez « ∞ », le combat continue jusqu'à ce que les PV de l'un des combattants atteignent 0.
Pouvoir synergique [Synergy Power]	Lorsque vous choisissez DÉSACTIVER [OFF], le pouvoir synergique n'apparaîtra pas pendant la phase de terrain.
Niveau de compétence [Skill Level]	Si vous choisissez ACTIVER [ON], le niveau de compétence du Pokémon de combat sera pris en considération. Si vous optez pour DÉSACTIVER [OFF], tous les niveaux de compétence des Pokémon de combat seront considérés comme étant de niveaux 1.

◆ Le pouvoir synergique ne peut être ajusté que pour les combats classiques.

Combat spécial

Lors du mode combat spécial, le pouvoir synergique est remplacé par des boîtes aléatoires qui apparaissent au sol pendant le round.

Boîtes aléatoires

Ramasser des boîtes aléatoires offre différents effets, tels que restaurer des PV ou remplir la jauge de synergie.

Quelques effets des boîtes aléatoires :

Boost de jauge de synergie

Récupération de PV

État positif

Les boîtes aléatoires n'apparaissent que lorsque le combat est en phase de terrain, ramassez-les pour vous assurer de prendre le dessus. Si votre adversaire paraît plus à même de récupérer les boîtes aléatoires, essayez de forcer un changement de phase pour l'empêcher de s'en emparer !

- Faites attention lorsque vous ramassez des boîtes aléatoires ! Même si cela n'arrive que rarement, certaines boîtes peuvent vous infliger des effets négatifs.

26 Combat local

Ce mode permet à deux joueurs de s'affronter en utilisant un Wii U GamePad et une autre manette. Le joueur qui utilise le Wii U GamePad (J1) utilisera l'écran du GamePad, tandis que le joueur utilisant l'autre manette utilisera l'écran de la télévision. À l'instar du mode combat solo 25, vous devrez choisir entre COMBAT CLASSIQUE [BASIC BATTLE] et COMBAT SPÉCIAL [EXTRA BATTLE], puis choisir vos Pokémon de combat et vos équipes de soutien, vos compétences d'encouragement et enfin choisir un terrain de combat.

Choisir une manette de combat

Après avoir choisi COMBAT LOCAL depuis l'écran de Carte du monde, chaque joueur devra choisir une manette à partir de l'écran de sélection d'une manette pour le combat. Le J1 doit utiliser le GamePad. Après avoir confirmé la sélection, suivez les instructions à l'écran pour choisir la manette du J2.

Règles

Ce mode possède les mêmes ensembles de règles que le mode de combat solo, auxquelles s'ajoute la possibilité d'imposer un handicap pour limiter les PV de départ d'un Pokémon de combat.

27 Entraînement

Le mode entraînement vous offre différentes manières d'affuter vos techniques de combat.

Didacticiel

Apprenez les ficelles du combat pas-à-pas avec des exercices d'entraînement créés pour vous enseigner les bases et plus encore.
Choisissez un programme et un Pokémon de combat, puis suivez les instructions à l'écran afin de compléter les différents exercices.

Entraînement libre

Dans ce mode d'entraînement vous pouvez choisir différentes situations de combat, telles que les réactions de l'adversaire à vos attaques. Choisissez vos Pokémon de combat et de soutien, ainsi que ceux de votre adversaire puis choisissez le terrain pour procéder à votre entraînement. Appuyez sur ⊖ pendant l'entraînement pour ouvrir le menu d'entraînement libre et affiner les paramètres à votre convenance.

Dojo des techniques

Vous pouvez vous y rendre pour pratiquer les capacités d'un Pokémon, étape par étape. Choisissez un Pokémon de combat et suivez les instructions à l'écran.

Dojo des combos

Visitez ce dojo pour pratiquer les combos utiles pour un Pokémon spécifique. Choisissez votre Pokémon de combat, puis les combos que vous désirez maîtriser. Tout d'abord une démonstration du combo vous sera faite, puis vous aurez l'opportunité d'essayer de le maîtriser.

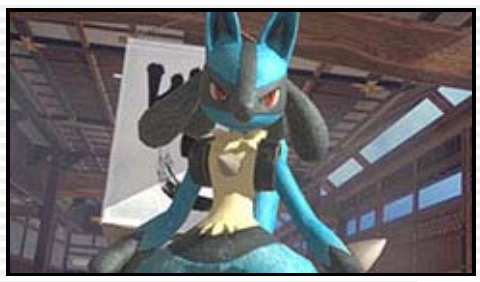
28 Pokémon de combat (1)

Vous trouverez ici les techniques spécifiques recommandées ainsi que les capacités Pokémon pour chaque Pokémon. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer à la liste des techniques, accessible depuis le menu Pause 15 . La liste ci-dessous décrit les différentes attaques.

N : Attaques normales
E : Attaques d'empoignement
C : Contre-attaques

Lucario

Style de combat



Attaque d'éclat : Aurablast

Capacités Pokémon recommandées

N	Aurasphère	Ⓐ (maintenir pour charger)
N	Charge-Os ~ transition en soulèvement	✚ en avant + Ⓐ, Ⓐ
N	Forte-Paume	✚ en arrière + Ⓐ (maintenir pour charger)
C	Vitesse Extrême	✚ en haut + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

N	Permet de changer de phase	✚ côtés + Ⓨ (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	✚ en avant + Ⓨ, Ⓨ (Uniquement en phase de duel)
N	Efficace contre les attaques d'empoignement	✚ en haut + Ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Pikachu

Style de combat

STANDARD

Attaque d'éclat : Poing de Tonnerre

Capacités Pokémon recommandées

N	Tonnerre	Ⓐ (maintenir pour charger)
E	Frotte-Frimousse	✚ en avant + Ⓐ
N	Boule Élek	✚ en arrière + Ⓐ
N	Fatal-Foudre	Ⓐ en l'air (Ⓡ pour annuler)

Techniques spécifiques recommandées

C	Permet de changer de phase	Ⓧ en l'air (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	✚ en avant + Ⓨ (Uniquement en phase de duel)
N	Contre et crée une ouverture pour d'autres attaques	✚ en haut + Ⓨ (Uniquement en phase de duel)

Mackogneur

Style de combat

Attaque d'éclat : Dynamofurie

Capacités Pokémon recommandées

-	Gonflette	Ⓐ (renforce Mackogneur)
N	Coup-Croix	Ⓐ (en étant renforcé)
E	Sacrifice	✚ en avant + Ⓐ (Ⓡ ou Ⓑ pour annuler)
N	Close Combat	✚ en bas + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

N	Permet de changer de phase	Ⓧ en l'air (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	✚ en bas + Ⓧ, Ⓧ (Uniquement en phase de duel)
C	Contre et crée une ouverture pour d'autres attaques	✚ en arrière + Ⓧ, Ⓨ (Uniquement en phase de duel)

Gardevoir

Style de combat

Attaque d'éclat : Tempête Féérique

Capacités Pokémon recommandées

N	Choc Psy	Ⓐ
N	Force Ajoutée	✚ en avant + Ⓐ
N	Plénitude -> Psyko	✚ en arrière + Ⓐ, Ⓧ
N	Feuille Magik	Ⓐ en l'air (✚ pour se déplacer) (Uniquement en phase de terrain)

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓡ en l'air (Transition possible avec toutes les attaques aériennes)
N	Permet de changer de phase	✚ en avant + Ⓨ (maintenir pour charger) (Uniquement en phase de terrain)
N	Ouverture pour d'autres attaques	✚ en bas + Ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Dimoret

Style de combat

Attaque d'éclat : Griffe Cyclone

Capacités Pokémon recommandées

N	Hâte -> Combo-Griffe	Ⓐ, Ⓧ, Ⓧ, Ⓧ ou Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ
N	Hâte -> Bluff	Ⓐ, Ⓨ ou Ⓐ, Ⓧ, Ⓨ ou Ⓐ, Ⓧ, Ⓧ, Ⓨ
N	Sabotage	✚ en avant + Ⓐ (Ⓡ pour annuler)
N	Tranche-Nuit	✚ en arrière + Ⓐ (Ⓡ pour annuler)

Techniques spécifiques recommandées

N	Bloque l'adversaire	✚ côtés + Ⓨ (Uniquement en phase de terrain)
N	Permet de changer de phase	Ⓧ en l'air (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	✚ en avant + Ⓧ, Ⓧ, Ⓧ, Ⓧ, Ⓧ (Uniquement en phase de duel)

29 Pokémon de combat (2)

Vous trouverez ici les techniques spécifiques recommandées ainsi que les capacités Pokémon pour chaque Pokémon. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer à la liste des techniques, accessible depuis le menu Pause 15 . La liste ci-dessous décrit les différentes attaques.

N : Attaques normales
E : Attaques d'empoignement
C : Contre-attaques

Suicune

Style de combat

Attaque d'éclat : Glaciation Absolue

Capacités Pokémon recommandées

N	Onde Boréale	Ⓐ
N	Hydrocanon	✚ en avant + Ⓐ (trajectoire modifiable avec ✚ diagonale avant)
C	Voile Miroir	✚ en arrière + Ⓐ
N	Blizzard	Ⓐ en l'air

Techniques spécifiques recommandées

N	Permet de changer de phase	✚ en avant + Ⓨ (Uniquement en phase de terrain)
N	Bloque l'adversaire	Ⓨ en l'air (Uniquement en phase de terrain)
N	Repousse l'adversaire	✚ en bas + Ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Dracaufeu

Style de combat

Attaque d'éclat : Draco Inferno

Capacités Pokémon recommandées

N	Lance-Flammes	Ⓐ
C	Poing de Feu	✚ en avant + Ⓐ (maintenir pour passer en posture de vol)
N	Boutefeu en piqué	Ⓐ en l'air
E	Frappe Atlas	✚ en haut + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓡ en l'air (Transition possible avec toutes les attaques aériennes)
N	Permet de changer de phase	Ⓧ en l'air (maintenir pour charger) (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	✚ en avant + Ⓧ, Ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Ectoplasma

Style de combat

TECHNIQUE

Attaque d'éclat : Dimension Spectrale

Capacités Pokémon recommandées

N	Ball'Ombre	Ⓐ (maintenir pour charger)
E	Hypnose	✚ en avant + Ⓐ (pour passer en camouflage dans l'ombre)
N	Poing Ombre	✚ en arrière + Ⓐ (maintenir pour charger)
N	Malédiction	✚ en bas + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

N	Bloque l'adversaire	Ⓨ en l'air (maintenir pour charger) (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	✚ en avant + Ⓧ, Ⓧ (Uniquement en phase de duel)
N	Contre-attaque	✚ en haut + Ⓨ (Uniquement en phase de duel)

Braségali

Style de combat

Attaque d'éclat : Rafale Incandescente

Capacités Pokémon recommandées

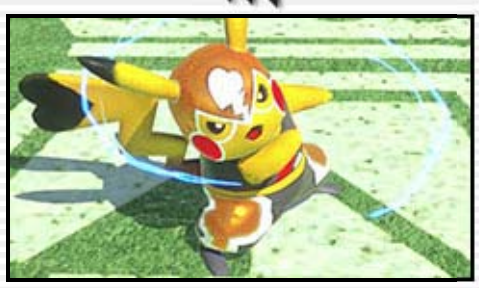
N	Canicule	Ⓐ (maintenir pour en augmenter la puissance)
N	Pied Brûleur	✚ en avant + Ⓐ (maintenir pour en augmenter la puissance)
N	Rapace	✚ en arrière + Ⓐ (maintenir pour en augmenter la puissance)
N	Pied Voltige	Ⓐ en l'air (maintenir pour en augmenter la puissance)

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓡ en l'air (Transition possible avec toutes les attaques aériennes)
N	Permet de changer de phase	Ⓧ en l'air (maintenir pour charger) (Uniquement en phase de terrain)
N	Ouverture pour d'autres attaques	✚ en haut + Ⓨ, Ⓨ (Uniquement en phase de duel)

Pikachu Catcheur

Style de combat



Attaque d'éclat : Flying Thunder Press

Capacités Pokémon recommandées

N	Reflet -> Vive-Attaque	Ⓐ, Ⓐ
N	Coup d'Jus	✚ en avant + Ⓐ (maintenir pour charger)
E	Toile Élek	✚ en arrière + Ⓐ
C	Étincelle	Ⓐ en l'air

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓡ en l'air
N	Ouverture pour d'autres attaques	✚ en avant + Ⓨ, Ⓨ (Uniquement en phase de duel)
N	Attaque majeure	✚ en avant + Ⓧ, Ⓧ (Uniquement en phase de duel)

30 Pokémon de combat (3)

Vous trouverez ici les techniques spécifiques recommandées ainsi que les capacités Pokémon pour chaque Pokémon. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer à la liste des techniques, accessible depuis le menu Pause 15 . La liste ci-dessous décrit les différentes attaques.

N : Attaques normales
E : Attaques d'empoignement
C : Contre-attaques

Jungko

Style de combat

Attaque d'éclat : Piège de Lianes

Capacités Pokémon recommandées

N	Balle Graine	Ⓐ, Ⓐ
C	Lame-Feuille	✚ en avant + Ⓐ
N	Vampigraine	Ⓐ en l'air
E	Giga-Sangsue	✚ en bas + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓡ en l'air (Transition possible avec toutes les attaques aériennes)
N	Bloque l'adversaire	✚ côtés + Ⓨ (Uniquement en phase de terrain)
N	Efficace contre les attaques d'empoignement	✚ en haut + Ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Lugulabre

Style de combat

Attaque d'éclat : Extinction Funeste

Capacités Pokémon recommandées

N	Feu Follet	Ⓐ (maintenir pour charger)
C	Purédpois	✚ en avant + Ⓐ
N	Rebondifeu	✚ en arrière + Ⓐ (maintenir pour charger)
E	Châtiment	✚ en bas + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓡ en l'air (Transition possible avec toutes les attaques aériennes)
N	Permet de changer de phase	✚ en avant + Ⓨ (maintenir pour charger) (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	Ⓧ en l'air (Uniquement en phase de duel)

Carchacrok

Style de combat

Attaque d'éclat : Colère Sismique

Capacités Pokémon recommandées

N	Dracogriffe	Ⓐ (maintenir pour entrer en posture de course)
N	Tunnel	✚ en avant + Ⓐ (appuyez sur Ⓡ ou Ⓑ pour annuler)
N	Dracocharge	✚ en haut + Ⓐ (appuyez sur Ⓡ pour annuler) (Uniquement en phase de duel)
E	Tourbi-Sable	✚ en bas + Ⓐ (maintenir pour charger) (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

N	Bloque l'adversaire	✚ côtés + Ⓨ (maintenir) (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	✚ en avant + Ⓨ, Ⓨ (maintenir pour entrer en posture de course) (Uniquement en phase de duel)
N	Attaque majeure	Ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Roussil

Style de combat

Attaque d'éclat : Artifice Magique

Capacités Pokémon recommandées

N	Rafale Psy	Ⓐ (maintenir pour charger)
N	Déflagration	✚ en arrière + Ⓐ
N	Nitrocharge	Ⓐ en l'air
C	Mur Lumière	✚ en bas + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓡ en l'air (Transition possible avec toutes les attaques aériennes)
N	Permet de changer de phase	✚ côtés + Ⓨ, Ⓨ (Uniquement en phase de terrain)
N	Efficace contre les attaques d'empoignement	✚ en haut + Ⓧ (Uniquement en phase de duel)

31 Pokémon de soutien (1)

Emolga & Feunnec

Emolga

Attaque : Onde de Choc

Charge : Rapide

Une attaque à distance qui réduit la vitesse de l'adversaire.

Feunnec

Entrave : Flammèche

Charge : Normale

Attaque multiple en dôme.

Vipélierre & Lokhlass

Vipélierre

Attaque : Phytomixeur

Charge : Rapide

Effectue une attaque antiaérienne en direction de l'adversaire.

Lokhlass

Attaque : Surf

Charge : Normale

Une charge large et puissante.

Croâporal & Évoli

Croâporal

Attaque : Vibraqua

Charge : Rapide

Lance une série de disques sur l'adversaire.

Évoli

Renfort : Coup d'Main

Charge : Normale

Offre une augmentation temporaire de l'attaque ainsi qu'une récupération partielle des PV.

Cradopaud & Nymphali

Cradopaud

Entrave : Toxik

Charge : Rapide

Attaque les adversaires qui s'approchent trop près et réduit leur défense.

Nymphali

Renfort : Protection

Charge : Normale

Offre une augmentation temporaire de la défense ainsi qu'une récupération partielle des PV.

Motisma & Togekiss

Motisma

Entrave : Éclair

Charge : Rapide

Lance un projectile guidé si l'adversaire est en l'air.

Togekiss

Renfort : Vent Arrière

Charge : Normale

Augmente temporairement votre vitesse et restaure partiellement vos PV.

Dracolosse & Victini

Dracolosse

Attaque : Draco Météor

Charge : Lente

Attaque à plusieurs niveaux et à large périmètre d'action.

Victini

Renfort : Coup Victoire

Charge : Lente

Transforme toutes les attaques en coups critiques, restaure partiellement les PV et remplit légèrement la jauge de synergie.

Magirêve & Feunard

Magirêve

Attaque : Vent Mauvais

Charge : Normale

Effectue une attaque lente et augmente temporairement l'attaque de l'utilisateur.

Feunard

Entrave : Feu Follet

Charge : Lente

Crée un bouclier devant l'utilisateur qui inflige des dégâts à l'adversaire qui le touche.

Jirachi & Farfaduvet

Jirachi

Renfort : Vœu

Charge : Normale

Renforce temporairement l'éclat synergique et remplit modérément la jauge de synergie.

Farfaduvet

Renfort : Clonage

Charge : Normale

Protège temporairement contre certaines attaques à longue distance et restaure partiellement les PV.

32 Pokémon de soutien (2)

Canarticho & Électrode

Canarticho

Attaque : Taillade

Charge : Normale

Lance une série d'attaques en direction de l'adversaire.

Électrode

Entrave : Explosion

Charge : Normale

Bloque l'attaque de l'adversaire, puis effectue une contre-attaque.

Pachirisu & Magicarpe

Pachirisu

Entrave : Par Ici

Charge : Lente

Annule certaines attaques à distance.

Magicarpe

Entrave : Rebond

Charge : Lente

Lance une attaque de retombée après avoir subi une attaque ennemie.

Osselait & Taupiqueur

Osselait

Attaque : Osmerang

Charge : Rapide

Effectue une attaque tournoyante à distance.

Taupiqueur

Attaque : Tunnel

Charge : Rapide

Avance vers l'adversaire et lance une attaque par-dessous.

Mentali & Noctali

Mentali

Renfort : Aurore

Charge : Rapide

Met fin aux états négatifs et permet de récupérer des PV (la quantité récupérée dépend du temps restant jusqu'à la fin du round).

Noctali

Entrave : Aboiement

Charge : Lente

Attaque multiple en dôme qui empêche l'adversaire de porter des coups critiques en plus de réduire sa jauge de synergie.

Magnéton & Maraiste

Magnéton

Attaque : Triplattaque

Charge : Lente

Effectue une attaque antiaérienne qui renforce le changement d'état négatif infligé préalablement à l'adversaire.

Maraiste

Attaque : Boue-Bombe

Charge : Lente

Lance une puissante attaque de périmètre contre l'adversaire au sol.

Reshiram & Cresselia

Reshiram

Attaque : Flamme Bleue

Charge : Lente

Attaque ravageuse en ligne droite, réduit la puissance d'attaque de l'adversaire.

Cresselia

Renfort : Danse-Lune

Charge : Rapide

Met fin aux états négatifs et permet de récupérer des PV en plus de remplir grandement la jauge de synergie de l'utilisateur.

Yveltal & Latios

Yveltal

Attaque : Mort-Ailes

Charge : Lente

Attaque de périmètre dévastatrice bloquant l'éclat synergique adverse.

Latios

Entrave : Lumi-Éclat

Charge : Normale

Entoure l'adversaire de piliers de lumière qui lui infligent des dégâts tout en réduisant sa défense lorsqu'il les touche.

33 Mentions légales

IMPORTANT

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non agréé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier et/ou distribuer un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle.

Copier ou distribuer ce jeu sans autorisation est interdit. Cet appareil dispose de mesures techniques de protection. Votre console Wii U et ce logiciel ne sont pas conçus pour être utilisés avec des appareils non autorisés ou des accessoires non agréés. Une telle utilisation peut être illégale, elle invalide toute garantie et constitue une violation de vos obligations en vertu du contrat d'utilisation. De plus, l'utilisation d'un appareil ou d'un logiciel non autorisé rendra ce jeu ou votre console Wii U définitivement inutilisable et entraînera la suppression du contenu non autorisé. Nintendo (ainsi que ses partenaires sous licence et ses distributeurs) ne saurait être tenu responsable d'aucun dommage et d'aucune perte causés par l'utilisation de tels appareils ou accessoires. Une mise à jour de la console peut être nécessaire pour jouer à ce jeu.

Veuillez consulter la version anglaise de ce mode d'emploi pour obtenir des informations sur les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel, dont les avis portant sur les intergiciels et les logiciels ouverts (si utilisés).

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :
1 800 255-3700

Amérique latine/Caraïbes :
(001) 425 558-7078